

**RINGKASAN LAPORAN TUGAS AKHIR KARYA SENI
(TAKS)**

**KONDISI REALITAS SOSIAL DALAM METAFORA *CYBORG*
PADA PENCIPTAAN LUKISAN**

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan



oleh:
Mochammad Fajar
NIM 07206244009

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
JUNI 2012**

PENDAHULUAN

Film dan komik menghadirkan cerita-cerita fiksi, memberikan gambaran dunia fantasi yang begitu luas. Seperti halnya pada cerita yang mengangkat kisah *cyborg*, yaitu penggabungan makhluk dan robot. Beberapa film yang mengisahkan tentang *cyborg* diantaranya, *Robo Cop*, *The Six Million Dolar Man*, *Terminator*, *I Robot*, *Iron Man*, dan *Cyborg She*. *Cyborg* merupakan perpaduan yang sangat kontras, antara yang alami dan buatan, manusia dengan kodrat yang rapuh disatukan dengan mesin yang begitu berat dan keras. Cerita *cyborg* pada film atau komik mempunyai peranan sebagai tokoh hero, manusia perkasa, bersahabat dengan manusia, memerangi kejahatan, tetapi ada juga digambarkan sebagai musuh yang menghancurkan.

Terinspirasi dari cerita fiksi *cyborg* yang sering diangkat dalam film dan komik, dicoba untuk mengemukakan ide dan konsep yang diwujudkan ke dalam lukisan. Sebagai tahap awal dengan membangun landasan penciptaan berupa konsep estetis. Figur *cyborg* dalam penciptaan lukisan sebagai wujud metafora, atau membandingkan manusia dengan robot, dengan mengangkat tema kondisi realitas sosial, sehingga bentuk *cyborg* mampu melahirkan pemaknaan baru yang lebih luas dan longgar untuk diinterpretasikan. Figur *cyborg* dapat dimaknai dari manusia tangguh dan kuat, keangkuhan, semangat, kehidupan berat dan keras, manusia yang terkendali, dan ketergantungan manusia akan keberadaan teknologi serta manusia-manusia aneh dengan kehidupannya yang aneh pula.

Melalui penajaman ide dan konsep, kemudian hal ini dicoba divisualisasikan dalam bentuk lukisan. Figur *cyborg* pada lukisan bukan serta merta memindahkan atau mencontoh figur *cyborg* yang telah ada. Dalam hal ini mencoba menciptakan kembali figur *cyborg* baru dengan karakter personal yang memiliki bentuk sedikit aneh, absurd, dan ambigu. Figur *cyborg* dalam lukisan menjadi bahasa ungkap atau juga disebut *expressive form*, dengan menggunakan media kanvas serta cat akrilik. Penciptaan lukisan ini diharapkan akan dapat memberikan kontribusi terhadap kekayaan seni rupa pada umumnya dan sebagai proses berkesenian pribadi pada khususnya.

KAJIAN TEORI DAN METODE PENCIPTAAN

Dalam penyusunan laporan tugas akhir karya seni pada penciptaan lukisan digunakan beberapa teori ilmu seni dan teori diluar ilmu seni yang saling terkait sebagai landasan konsep penciptaan, sehingga lukisan yang tercipta mampu dipertanggungjawabkan di wilayah akademis. Teori yang digunakan adalah tentang bentuk *cyborg*, realitas sosial, metafora, tinjauan tentang seni lukis, seni *lowbrow* sebagai gaya seni yang digunakan dalam penciptaan, elemen seni, dan prinsip-prinsip penyusunan.

a. Metode Penciptaan

Metode yang digunakan dalam penciptaan lukisan yaitu metode eksplorasi, untuk menemukan ide-ide terkait bentuk figur *cyborg* dan kondisi realitas sosial dengan melakukan observasi melalui media elektronik dan cetak atau kondisi sosial yang ada di lingkungan sekitar. Metode eksperimen dilakukan untuk menciptakan bentuk figur *cyborg* baru serta pengembangan teknik dalam melukis.

PEMBAHASAN

a. Konsep

Penciptaan Figur *cyborg* pada lukisan terinspirasi dari film dan komik yang menghadirkan cerita fiksi. Figur *cyborg* pada lukisan bukan serta merta memindahkan atau mencontoh figur *cyborg* yang telah ada. Dalam hal ini mencoba menciptakan kembali figur *cyborg* baru dengan karakter personal, melalui perubahan bentuk deformasi dari wujud *cyborg* yang telah ada untuk menyederhanakan dan menemukan bentuk baru yang berbeda, sehingga tercipta bentuk sedikit aneh, absurd, dan ambigu. Figur *cyborg* menjadi bahasa ungkap atau juga disebut *expressive form*, dengan menggunakan media kanvas serta cat akrilik.

Lukisan yang diciptakan bukan sekedar mengolah figur *cyborg* berbentuk aneh, absurd dan ambigu dengan berbagai ragam. Figur *cyborg* sebagai wujud metafora, atau membandingkan manusia dengan robot, tema yang diungkapkan mengangkat kondisi realitas sosial, sehingga figur *cyborg* merupakan representasi dari manusia dengan kondisi sosialnya. Bentuk aneh, absurd dan ambigu didasari atas pemikiran bahwa manusia dalam kehidupan sosial masyarakatnya saat ini sulit untuk ditebak, Baik atau buruk, serta benar atau salah, seakan dengan mudah *dijungkir balikkan* begitu saja, semuanya menjadi absurd dan ambigu.

Visualisasi dalam lukisan selain figur *cyborg* sebagai objek utamanya, terdapat objek lain sebagai elemen pendukung yang bertujuan untuk mengaitkannya pada tema, sehingga melahirkan pemaknaan baru yang lebih luas dan longgar untuk diinterpretasikan. Figur *cyborg* bukan sekedar dimaknai sebagai tokoh hero yang dikisahkan dalam film, tetapi juga mampu dimaknai sebagai makhluk yang lemah, keangkuhan, semangat, kehidupan yang keras, hingga sebuah teknologi yang mengendalikan manusia. Lukisan yang mengangkat figur *cyborg* menampilkan kecenderungan dalam seni *lowbrow* dengan bentuk aneh dan ambigu, warna-warna meriah, seakan memberikan gambaran dunia fantasi. Kesan yang dihadirkan antara humor dan kegembiraan, terkadang nakal dan liar namun memperlihatkan sisi ironis.

b. Proses Visualisasi

1. Bahan Alat Dan Teknik

Pengerjaan lukisan ini bahan yang digunakan yaitu cat akrilik di atas kanvas, cat akrilik merupakan jenis cat dengan pengencer air serta baunya yang tidak menyengat, cat akrilik memiliki sifat yang sangat cepat kering. Alat yang biasa digunakan dalam melukis adalah kuas dengan berbagai ukuran dengan jenis kuas berbulu pipih serta lebar dan kuas dengan bulu ujung meruncing, selain menggunakan kuas untuk membubuhkan cat pada kanvas juga digunakan sendok untuk membubuhkannya, hal ini untuk menghasilkan evek-evek visual yang berbeda. Teknik dalam pengerjaan lukisan digunakan teknik plakat dikombinasi dengan gosok sendok, pada teknik gosok sendok digunakan untuk menghasilkan tekstur-tekstur pada figur *cyborg* maupun pada *background* lukisan.

2. Tahapan Visualisasi

Tahapan visualisasi merupakan langkah-langkah dalam proses melukis, dari sebuah ide yang masih abstrak di dalam pikiran untuk divisualisasikan hingga menjadi sebuah lukisan utuh. Langkah pertama yang dilakukan adalah membuat sketsa diatas kertas sebagai perencanaan visual secara kasar dalam memvisualkan sebuah ide. Langkah selanjutnya yaitu pengerjaan background pada kanvas, hal ini dilakukan diawal karena *background* lukisan dikerjakan secara ekspresif. Setelah *background* selesai dikerjakan kemudian memindahkan sketsa ke atas kanvas lalu proses membubuhkan cat dengan kuas dikombinasi dengan gosok sendok.

KESIMPULAN

Dari pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

Konsep pada penciptaan lukisan adalah figur *cyborg* sebagai wujud metafora, dengan mengangkat tema kondisi realitas sosial, sehingga figur *cyborg* representasi dari manusia dengan kondisi sosialnya. Figur *cyborg* pada lukisan merupakan deformasi dari bentuk *cyborg* yang telah ada dalam film dan komik untuk disederhanakan sehingga tercipta karakter personal dengan bentuk sedikit aneh, absurd, dan ambigu. Visualisasi dalam lukisan selain figur *cyborg* sebagai objek utamanya, terdapat objek lain sebagai elemen pendukungnya, bertujuan untuk melahirkan pemaknaan baru yang lebih luas dan longgar untuk diinterpretasikan.

Lukisan figur *cyborg* menampilkan kecenderungan dalam seni *lowbrow*. Bentuk aneh dan ambigu, warna-warna meriah, seakan memberikan gambaran dunia fantasi. Kesan yang dihadirkan antara humor dan kegembiraan, terkadang nakal dan liar namun memperlihatkan sisi ironis. Karya yang dikerjakan sebanyak 11 lukisan dengan berbagai ukuran antara lain yaitu :

Teknologi The Rakus (100X130 Cm), *Serupa Tapi Tak sama* (110X120 Cm), *Aneh Tapi Nyata* (140X180 Cm), *Super Women* (140X180 Cm), *Punk In Love* (115X125 Cm), *Virtual World* (140X180 Cm), *Ha...ha...ha...* (140X160Cm), *Salam Super #1* (100X130 Cm), *Salam Super #2* (100X130 Cm), *Salam Super #3* (100X130 Cm), *Chaos* (140X180 Cm).

DAFTAR PUSTAKA

BUKU

- B Taneko, Soleman.1984. *Struktur Dan Proses Sosial*. Jakarta: CC Rajawali.
- Dahlan, Muhidin M, (DKK). 2009. *Gelaran Alamanak Seni Rupa 1999-2009*. Yogyakarta: Gelaran Budaya.
- Djelantik, A.A.M. 1999. *Estetika Sebuah Pengantar*. Bandung: Arti
- Danesi Marcel. 2010. *Pesan, Tanda, dan Makna*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Joana Buick dan Zoran Jevtik. 1997. *Cyberspace For Beginners*. Bandung: Anggota IKAPI.
- Keraf Gorys.1998. *Diksi dan Gaya Bahasa*. Jakarta: Gramedia Pustaka Tama.
- Noth Winfried. 2006. *Semiotika*. Airlangga University Pers.
- Sindhunata. 2004. *Ilmu Ngglethek Prabu Minohek*. Yogyakarta: Boekoe Tjap Petroek.
- Sumarjo, Jakob. 2000, *Filsafat Seni*. Bandung: ITB.
- Susanto, Mikke. 2002, *Membongkar Seni Rupa*. Yogyakarta: Jendela.
- Susanto, Mikke. 2011. *Diksi Rupa (Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa)*. Yogyakarta: DictiArt Lab & Djagad Art House.
- Sugiarto, I Bambang. 1996. *Postmodernisme Tantangan Bagi Filsafat*. Yogyakarta: Kanisus.
- Sony Kartika, Dharsono. 2004, *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains.
- _____ 2004. *Kritik Seni*. Bandung : Rekayasa Sains Bandung.
- Soerjono Soekanto. 2005. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Raja Grafindo Persada
- The Liang Gie. 1996. *Filsafat Seni Sebuah Pengantar*. Yogyakarta : PBIB
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Menulis*. Bandung: Angkasa.
- Williams, Robert (DKK). 2004. *Pop Surrealism. The Rise Of Underground Art*. San Francisco : Ignition Publising

KATALOG.

INSIGHT. Katalog Pameran Tunggal Aan Gunawan. 2009.

IN REPAIR. Katalog Pameran Tunggal Ariswan Adhitama. 2010.

INTELLECTUS SYNDICATE. Katalog Pameran Bersama. 2011

REPUBLIC NEED MORE SEMELEMEH. Pameran Tunggal Eko Nugroho. 2010

SWEET BEASTS. Katalog Pameran Tunggal Eddie Hara. 2002.

VIRTUAL DISPLACEMENT. Pameran Tunggal Rusnoto Susanto. 2009

INTERNET

<http://en.wikipedia.org/wiki/Cyborg> (diakses 24 januari 2012)

<http://www.cyborgbloon.wordpress.com> (diakses 24 januari 2012)

<http://www.withfriendship.com> (diakses 24 januari 2012)

<http://www.smosh.com> (diakses 24 januari 2012)

<http://www.Thesharkguys.com> (diakses 24 januari 2012)

<http://www.id.shvoong.com> (diakses 24 januari 2012)

<http://www.wartawarga.gunadarma.ac.id> (diakses 24 januari 2012)

<http://www.anakui.com> (diakses 24 januari 2012)

<http://www.Duniasosiologi.wordpress.com> (diakses 24 januari 2012)

<http://www.Prinsip-prinsip-dasar-seni-rupa.com> (Diakses pada tanggal 12 Juni 2011.)

<http://www.tamanismailmarzuki.com/tokoh/nashar.html> (Diakses 12 Juni 2011)